

Implementasi Aplikasi Mengenal Budaya Lokal Berbasis Android Menggunakan Metoda *Sequential Searching*

Tio Prasetya ^{1,*}, Raja Al-Fath Hidayat ¹, Akhmad Roziq ², Irfan Ali ¹, Edi Wahyudin ³

¹ Rekayasa Perangkat Lunak; STMIK IKMI;

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131,
e-mail: tio12@gmail.com, rajaalfth00@gmail.com, irfanali12@gmail.com

² Teknik Informatika; STMIK IKMI;

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131
e-mail: roziqA01@gmail.com

³ Komputerisasi Akuntansi; STMIK IKMI;

Jl. Perjuangan No.10B, Karyamulya, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131
e-mail: edi2019@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: tio12@gmail.com

Diterima: April 2021; Review: Mei 2021; Disetujui: Juni 2021

Cara sitasi: Prasetya T, Hidayat RA, Roziq A, Ali I, Wahyudin E. 2021. Implementasi Aplikasi Mengenal Budaya Lokal Berbasis Android Menggunakan Metoda *Sequential Searching*. Information System for Educators and Professionals. 5 (2): 161-170.

Abstrak: Penelitian ini didasarkan pada masyarakat Indramayu yang masih minim informasi tentang bahasa Krama. Padahal pengetahuan tentang Bahasa Krama sangatlah penting dalam sebuah percakapan maupun pembicaraan yang menggunakan Bahasa Krama. Minimnya referensi tentang kosa kata dalam bahasa Krama Saat ini yang masih setia menggunakan bahasa daerah terbatas usia lanjut. Hal ini dapat mengakibatkan punahnya bahasa daerah, sehingga perlu kerja keras untuk menyesuaikan setiap orang menggunakan bahasa daerah. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu dilakukan perancangan sistem agar dapat memberikan pembelajaran tentang bahasa krama melalui platform android, sehingga mudah digunakan dan dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah pembelajaran berbasis Android yang mampu meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat dalam berbahasa lokal. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Karena hasil akhir dari penelitian ini akan menghasilkan suatu produk sistem informasi bahasa krama indramayu berbasis android menggunakan *sequential searching*. Harapan dari penelitian ini adalah memudahkan pengguna khususnya masyarakat Indramayu dapat meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat dalam berbahasa lokal

Kata kunci: Android, Bahasa Krama, Pengetahuan.

Abstract: This research is based on the Indramayu community, which lacks information about the Krama language. Even though knowledge of Krama is very important in a conversation or a conversation using Krama Language. Lack of references to vocabulary in Krama. Currently, people who are still loyal to use regional languages are limited to the elderly. This can cause the extinction of regional languages, so it is necessary to make efforts for all people to get used to using regional languages. To overcome this problem, it is necessary to make a system design that is able to provide learning about Krama language through the Android platform so that it is easy to use and learn. This study aims to design an Android-based learning that can increase people's knowledge and interest in local languages. In this study using the *Research and Development (R&D)* method. Because the final result of this research will produce an android-based product of indramayu krama language information system using *sequential searching*.

The hope of this research is that it makes it easier for users, especially the Indramayu community, to increase their knowledge and interest in local languages.

Keywords: *Android, Krama language, Knowledge.*

1. Pendahuluan

Bahasa daerah merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam kebudayaan, antara lain sebagai kebanggaan suatu daerah, memiliki rasa identitas daerah, dan sebagai media komunikasi dalam keluarga dan masyarakat. Hal ini diperkuat dengan adanya Undang-Undang Dasar 1945 mengenai pendidikan dan kebudayaan pasal 32 ayat 2 yang dinyatakan bahwa bahasa daerah termasuk dalam kekayaan budaya nasional yang dihormati dan dipelihara oleh negara.

Bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain interaksi, bahasa juga penting untuk perubahan perkembangan daerah, negara atau wilayah itu sendiri. Orang yang mahir berbahasa, apapun bahasa yang mereka gunakan, akan memiliki tingkat kecerdasan tertentu dan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, level bahasa akan sangat bermanfaat bagi seseorang di masa depan.

Secara umum masyarakat Kabupaten Indramayu menggunakan dua bahasa daerah, yaitu bahasa Jawa Cirebon (dialek Indramayu) dan bahasa Sunda. Selain bahasa Jawa Indramayu (dialek Indramayu) yang menggunakan Sunda di selatan dan barat daya, sebagian besar bahasa Jawa Indramayu (dialek Indramayu) juga digunakan karena Jawa Barat merupakan daerah Sunda (Tanah Sunda).

Ada dua jenis bahasa Sunda. Pertama adalah bahasa Sunda Priangan atau Sunda fase baru, digunakan oleh masyarakat Kecamatan Gantar dan sebagian Haurgeulis (berbatasan dengan Kabupaten Subang), Desa Cikawung Kecamatan Terisi (berbatasan dengan rezim Majalengka dan Sumedang), kemudian oleh Blok Karangjaya di Desa Mangunjaya dari daerah Anjatan, yang merupakan berawal seorang pendatang dari Bandung dan Sumedang.

Ada pula bahasa Sunda fase Sunda kuno, yaitu di Desa Ilir, Bulak, serta desa Parean Girang di Kecamatan Kandanghaur, serta Desa Lelea dan Tamansari di Kecamatan Lelea. Bahasa Sunda fase Sunda kuno tampak berbeda sekali dengan fase Sunda baru sebab perbedaan dialek temporal. Perbedaan yang paling jelas ialah dalam bahasa Sunda kuno tidak mengetahui *undak-usuk* (tingkatan berbahasa). Bahasa Sunda kuno juga tidak mengenal vokal /eu/, tetapi hanya /e/ saja. Belum lagi perbedaan di kosakata.

Bahasa Jawa pada Kabupaten Indramayu saat ini ada tiga dialek. Sebagian Besar adalah dialek Dermayu (Indramayu). Namun ada pula bahasa Jawa dialek Cirebon (Cirebon), yaitu di Desa Krangkeng, Kalianyar, dan sekiranya di Kecamatan Krangkeng, yang berbatasan dengan Kabupaten Cirebon. Bahasa Jawa dialek Tegal-Brebes juga ada di wilayah barat Kabupaten Indramayu karena pada tahun 1920-an ada migrasi dari Tegal-Brebes ke wilayah tersebut, yaitu di beberapa desa ataupun blok di Kecamatan Haurgeulis, Anjatan, Patrol, Sukra, dan Bongas.

Bahasa Jawa dialek Dermayu sebagian besar digunakan oleh masyarakat Indramayu, yakni kira-kira 1,5 juta penduduk. Terdapat dua tingkatan dalam bahasa Jawa dialek Dermayu yang merupakan dialek sosial (sosiolek), yaitu tingkatan bagongan atau ngoko dan tingkatan bebasan atau besiken atau krama. Diprediksi masyarakat yang memahami bebasan sekitar 20%-40%.

Masyarakat yang masih setia dengan bahasa daerah hanya sebatas lansia. Hal ini dapat menyebabkan punahnya bahasa daerah, sehingga upaya harus dilakukan untuk menyesuaikan setiap orang untuk menggunakan bahasa daerah. Ada banyak alasan untuk mengurangi penggunaan bahasa daerah. Pertama-tama, banyak orang yang mengira bahwa bahasa daerah adalah bahasa kuno dan bahasa masa lampau. Kedua, ada anggapan bahwa bahasa daerah adalah bahasa orang miskin dan tidak berpendidikan. Ketiga, bahasa daerah hanya digunakan di daerah, dan tidak berguna di luar desa. Keempat, sebagian orang berpendapat bahwa bahasa daerah akan menghambat kemajuan [1] [2] [3].

Dalam perkembangan pesat teknologi, bahasa daerah sangat perlu dipertahankan. Media kamus dapat digunakan sebagai solusi untuk mengenalkan berbagai bahasa daerah di Indonesia. Oleh karena itu, selain bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia, pengetahuan atau pemahaman bahasa daerah juga diperlukan [4] [5] [6].

Saat ini media pembelajaran bahasa Jawa dan bahasa Arab masih menggunakan buku, format bukunya mirip dengan buku, namun memiliki kekurangan/keterbatasan dan hanya dapat menampilkan teks dan gambar. Selain itu, formulir *hard copy* tidak mudah dibawa kemana-mana [7] [8] [9].

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa kamus online juga dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin belajar bahasa daerah tanpa harus langsung masuk ke wilayah adat dimana keunggulannya adalah sistemnya dirancang menggunakan bahasa pemrograman web, sehingga masyarakat dapat menggunakan gadget atau personal computer miliknya untuk lebih mudah mengakses sistem informasi kamus online [10] [11].

Berdasarkan berbagai situasi di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait pengaruh bahasa daerah (khususnya bahasa krama Indramayu) terhadap perlindungan budaya. Dengan mengambil langkah perancangan Sistem Informasi Bahasa Krama Indramayu Berbasis Android Menggunakan Sequential Searching Untuk Mengenalkan Budaya Lokal agar memudahkan masyarakat belajar bahasa krama Indramayu.

2. Metode Penelitian

Dalam rangka mengevaluasi sukses tidaknya suatu teknologi pada penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya telah membuat banyak model teoritis. Karena situasi, kondisi dan tujuan yang berbeda akan menyebabkan berbagai perubahan dalam penelitian. Peneliti akan mencoba mereview penelitian sebelumnya untuk membandingkan, melengkapi serta menjadi pedoman dalam penelitian tersebut. Penelitian ini diberi judul "Implementasi Aplikasi Mengenal Budaya Lokal Berbasis Android Menggunakan Metoda Sequential Searching". Adapun beberapa kesamaan tema yang penulis baca dari literatur terdahulu adalah sebagai berikut:

Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Aceh Berbasis Android, Oleh Agil M. Caesar menjelaskan bahwa, saat ini terdapat banyak kamus yang beredar, yang dapat ditemukan dari buku, komputer desktop, internet bahkan versi mobile. Masing-masing memiliki kelebihan serta kekurangan. Misalnya kamus konvensional yang berbentuk buku memiliki kelebihan dari segi jumlah kata, namun perlu waktu lama untuk mencari kata-katanya, dan kepraktisannya rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, jawabannya adalah kamus berbasis mobile. Keunggulan dari penelitian ini adalah peneliti berhasil merancang aplikasi kamus Indonesia-Aceh berbasis Android dengan harapan dapat memenuhi harapan pengguna yang membutuhkan kamus yang praktis dan responsif. Kekurangannya adalah aplikasi ini hanya bisa diterjemahkan dari bahasa Indonesia ke bahasa Aceh, tapi tidak sebaliknya.

Perancangan Sistem Informasi Kamus Mekongga Indonesia-Berbasis Web Menggunakan Squensial Search, Oleh Andi Siti Fatimah menjelaskan bahwa Di era globalisasi ini perkembangan teknologi menjadi yang terbaik karena terdapat aplikasi yang dapat menerjemahkan kata dalam bahasa Mekong ke bahasa Indonesia sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar bahasa Mekong. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa kamus online juga dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin belajar bahasa Mekongga, walaupun bukan bahasa asli orang Tolaki mekongga, tanpa harus langsung masuk ke wilayah adat Tolaki Mekongga. Keunggulan dari penelitian ini adalah sistemnya dirancang menggunakan bahasa pemrograman web, sehingga masyarakat Kabupaten Kolaka yang terkena dampak lingkungan Lalodipu II dapat menggunakan gadget atau personal computer miliknya untuk lebih mudah mengakses sistem informasi kamus mekongga bahasa Indonesia. Kekurangannya adalah aplikasi ini kekurangan banyak kosa kata dalam bahasa Indonesia dan Mekong.

Dalam penelitian Imaddudin Aziz dan Hani Harafani yang berjudul Aplikasi Kamus Bahasa Betawi Berbasis Android Menggunakan Metode Sequential Search mengatakan bahwa Dalam perkembangan pesat teknologi, bahasa daerah sangat perlu dipertahankan. Media kamus dapat digunakan sebagai solusi untuk mengenalkan berbagai bahasa daerah di Indonesia. Oleh karena itu, selain bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia, pengetahuan atau pemahaman bahasa daerah juga diperlukan. Keunggulan dari penelitian ini adalah peneliti telah berhasil merancang aplikasi kamus bahasa betawi berbasis android, yang dapat digunakan sebagai media penerjemahan bahasa betawi yang efektif. Sedangkan kerugiannya adalah tidak ada fungsi tambahan untuk membalikkan pencarian dari Betawi-Indonesia ke Indonesia-Betawi.

Perancangan Aplikasi Kamus Dan Penerjemah Kalimat Bahasa Daerah Brebes (Bahasa Jawa dan Bahasa Sunda Brebes) Berbasis Android oleh Nanda Honesty Pratama

mengatakan bahwa Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan aplikasi untuk mempromosikan komunikasi antara penutur bahasa Jawa dan Sunda di suatu daerah dan mengenalkan bahasa daerah di luar kota. Intinya, aplikasi ini akan mempromosikan komunikasi antara masyarakat Jawa dan Sunda dengan harapan dapat mengenalkan bahasa daerah Brebes ke daerah lain. Kekuatan penelitian ini adalah mengarah pada perancangan aplikasi Kamus Jawa Brebes. Sedangkan kelemahannya sendiri adalah pada tahap implementasi database dan tabel untuk aplikasi Kamus Sunda Jawa Brebes Brebes, termasuk tabel.

Dalam Penelitian yang berjudul Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jawa Dan Bahasa Arab Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android yang disusun oleh Ismi Ambarwati mengatakan bahwa Saat ini media pembelajaran bahasa Jawa dan bahasa Arab masih menggunakan buku, format bukunya mirip dengan buku, namun memiliki kekurangan/ keterbatasan dan hanya dapat menampilkan teks dan gambar. Selain itu, formulir *hard copy* tidak mudah dibawa kemana-mana. Dari segi penelitian, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran dan menjadi media yang bermanfaat. Keunggulan penelitian ini adalah telah berhasil diselesaikan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar bahasa Jawa dan bahasa Arab. Kelemahan itu sendiri adalah kurangnya kuis dan jawaban, serta ketidakmampuan untuk meningkatkan daya ingat terjemahan bahasa [13].

Dalam jurnal yang berjudul Aplikasi Kamus Bahasa Taliabu Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Binary Search yang disusun oleh Bayu Sulistio, Salkin Lutfi, dan Ridwan mengatakan bahwa Anak-anak muda saat ini juga lebih memilih untuk berkomunikasi dalam bahasa gaul, daripada bahasa daerah yang mereka gunakan. Sangat penting untuk menjaga bahasa Taliabu agar bahasa Taliabu tidak punah. Media penerjemah atau kamus dapat menjadi solusi untuk membantu masyarakat mempelajari bahasa Taliabu. Keunggulan dari penelitian ini adalah aplikasi ini memudahkan pengguna untuk memahami arti dari terjemahan kata dari bahasa Indonesia ke Taliabu (dan sebaliknya). Aplikasi ini juga dilengkapi dengan contoh kalimat dalam bahasa Taliabu. Kerugiannya adalah Anda dapat mengetahui siapa yang mengakses aplikasi tanpa nama login.

Bentuk Kalimat sering disebut dengan kata "basa", yang artinya jika seseorang menggunakan Kalimat secara tidak benar maka orang tersebut akan disebut seseorang yang tidak bisa menggunakan bahasa Jawa dengan terampil. Sasangka mencontohkan, hanya ada dua jenis unggahan berbahasa Jawa yang bisa dibedakan secara jelas. Pada prinsipnya hanya ada dua jenis, yakni format ngoko dan cara mengunggah format. Bahasa Jawa Upload adalah tingkat ekspresi fonetik kata-kata dalam bahasa Jawa. Poerbatjaraka Sasangka mengatakan bahwa unggahan bahasa Jawa pada dasarnya mencakup empat jenis, yaitu basa ngoko; ngoko lugu, ngoko alus, krama, krama lugu, dan krama alus.

Dalam masyarakat Jawa, tidak semua orang mau menggunakan bentuk sopan santun dengan lawan bicaranya, apalagi jika lawan bicara merasa status sosialnya sama atau sama dengan identitas orang yang diajak bicara, begitu pula sebaliknya jika pembicara menggunakan Ngoko, orang lain juga akan menggunakan Ngoko. Oleh karena itu, perbedaan utama tiap level fonetik terletak pada tiga bagian yaitu pembicara, pendengar dan bagian yang dibahas, sehingga tiap level fonetik memiliki kosa kata dan imbuhan yang berbeda, seperti krama atau kosakata yang biasa diucapkan.

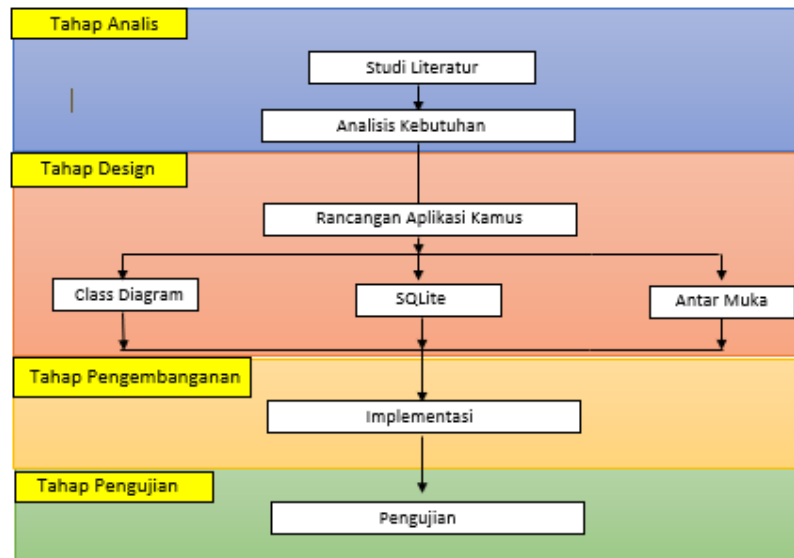
Krama Inggil adalah bagian dari bahasa Jawa tingkat tertinggi, karena Krama Inggil digunakan untuk memberi penghormatan kepada lawan bicara yang lebih tua dan harus dihormati. Imbuhan krama Inggil sendiri merupakan imbuhan yang melekat pada suatu kata yang merupakan ciri khas dari krama Inggil. Imbuhan Karma tersebut berupa Dipun, Ipun dan Aken.

Sequential Searching adalah teknik pencarian data secara berurutan dari depan ke belakang atau dari awal hingga akhir berdasarkan kata kunci yang akan dicari. Teknologi sekuensial adalah melakukan pencarian atau operasi Sequential untuk memperoleh kumpulan data dalam suatu kumpulan data. Dengan menggunakan teknologi seperti ini diharapkan penggunaan reminder menjadi lebih sedikit dan sederhana. Misalnya dalam kehidupan sehari-hari, kita sering melakukan pencarian, seperti mencari data siswa di komputer untuk keperluan akademis, atau menemukan nomor telepon seseorang di buku telepon.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Metode *Research and Development* (R&D) merupakan

metode penelitian yang menghasilkan suatu produk berdasarkan keahlian di bidang tertentu, diikuti oleh beberapa produk sampingan dan mempunyai efektivitas produk.

Metode R&D digunakan dalam penelitian ini, karena hasil akhir penelitian ini akan menggunakan *sequential searching* untuk menghasilkan produk sistem informasi bahasa indramayu berbasis android. Dalam rancang bangun aplikasi kamus bahasa krama ini melalui 4 tahapan, yaitu: 1). Tahap Analisis. 2). Tahap Design. 3). Tahap Pengembangan. 4). Tahap Pengujian. Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti alur penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber: Hasil Penelitian (2020).

Gambar 1. Tahapan Penelitian.

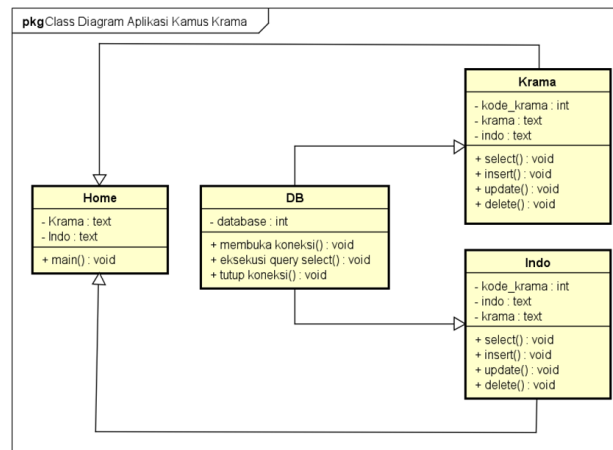
3. Hasil dan Pembahasan

Langkah-langkah yang dilakukan bermanfaat untuk menemukan berbagai permasalahan, sehingga dengan adanya kamus Krama Indramayu berbasis android diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Beberapa dari masalah ini adalah sebagai berikut: 1). Kurangnya kamus Indonesia-Krama berbasis Android yang dapat berjalan secara offline. 2). Kamus bentuk buku memiliki kekurangan karena sifat kertasnya yang mudah sobek dan rusak. 3). Penggunaan kamus bentuk buku tidak efisien, waktu pencarian terlalu lama dan banyak ruang. 4). Ketergantungan manusia pada teknologi. 5). Sulit menambahkan kata ke kamus dalam bentuk buku.

Berbagai tahapan konsep aplikasi meliputi identifikasi dan evaluasi masalah yang ada serta kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya. Aplikasi Kamus Berbahasa Krama – Indonesia Menggunakan *Sequential Searching* Berbasis Android. Berikut adalah konsep aplikasi: 1). User menjalankan aplikasi dan masuk ke halaman utama. 2). Didalam halaman utama terdapat 4 sub halaman. Halaman kamus Bahasa Krama - Indonesia, Halaman kamus Bahasa Indonesia – Krama, Aksara Jawa dan Kuis. 3). Di dalam sub halaman kamus ini terdapat fitur Menambahkan, Edit, Hapus serta Pencarian Kosa Kata. 4). Didalam sub halaman Aksara terdapat Aksara jawa dengan di desain menggunakan CardView. 5). Didalam sub halaman Kuis terdapat 5 pertanyaan. Jika menjawab semua dengan benar mendapat nilai 100 sehingga menjawab satu pertanyaan mendapatkan nilai 20.

a. Rancangan User Interface

Adapun perancangan user interface yaitu terdiri dari rancangan menu utama, rancangan pengantar penggunaan kamus, rancangan aksara, dan rancangan kuis seperti pada gambar di bawah ini:



Sumber: Hasil Penelitian (2020).

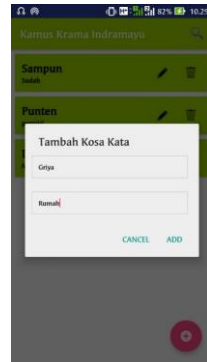
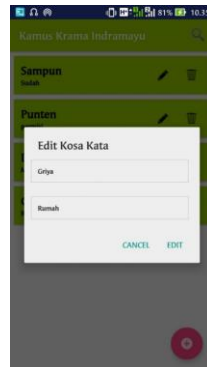
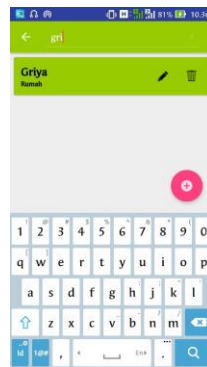

Gambar 2. Rancangan User Interface.


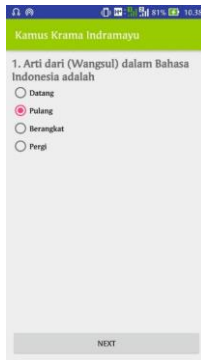
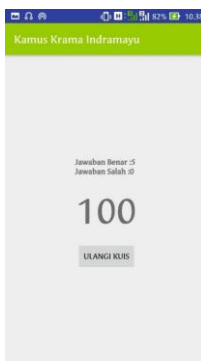
b. Tampilan halaman

Halaman Utama pada gambar di bawah ini yang didalamnya terdiri dari menu Krama yang di dalamnya terdapat list kosa kata Krama – Indonesia. Menu Indo di dalamnya terdapat list kosa kata Indonesia – Krama. Di menu aksara terdapat gambar aksara jawa. Dan yang terakhir ada Menu Kuis yang didalamnya berisi kuis. Jika bisa menjawab satu pertanyaan maka akan mendapatkan nilai 20. Kuis ini pertanyaannya sekitar Bahasa Krama – Indonesia.

Tabel 2. Tampilan Halaman.

No	Keterangan	Tampilan
1	Halaman Utama	
2	Halaman List	

No	Keterangan	Tampilan
3	Halaman Nambah Kosakata	
4	Halaman Edit Menu	
5	Halaman Pencarian	
6	Halaman List Kosakata	

No	Keterangan	Tampilan
7	Halaman Menu Aksara	
8	Halaman Menu Kuis	
9	Halaman Hasil Kuis	

Sumber: Hasil Penelitian (2020).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang disesuaikan oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 46 Orang remaja yang ada di Desa Arjasari, Kecamatan Patrol, Kabupaten Indramayu. Dengan kriteria sebagai berikut: 1). Remaja yang tinggal di desa Arjasari, Kecamatan Patrol Kabupaten Indramayu. 2). Remaja yang bersedia diteliti. 3). Remaja yang dijadikan sample berusia 17 – 23 Tahun

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karna terbatas dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Dalam penentuan jumlah sampel yang peneliti olah nantinya menggunakan Rumus Slovin yaitu merupakan rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah sampel minimal jika perilaku dari sebuah populasi belum dan dapat diketahui.

$$\text{Rumus:} \\ n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan:

n = perkiraan besar sampel

N = perkiraan besar populasi

d = tingkat signifikansi (d = 0,05)

Berdasarkan rumus maka jumlah sampel yang diambil adalah.

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{46}{1 + (46 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{46}{1 + (45 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{46}{1,115}$$

$$n = 41$$

Jumlah sampel yang diinginkan sebanyak 41 orang remaja yang tinggal di Desa Arjasari, Kecamatan Patrol, Kabupaten Indramayu. Tingkat keefektifan dilakukan uji signifikansi dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Untuk kebebasan (Df) = n-k Dalam hal ini, n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah konstruksi. Dalam hal ini, jumlah df dapat dihitung sebagai 41-2 atau df = 39 (α adalah 0,05), dan r tabel adalah 0,308; jika r dihitung (untuk setiap item masalah, Anda dapat mencantumkanannya dalam relevansi total dari item yang dikoreksi. Lihat di) lebih besar dari r tabel, dan nilai r positif, maka item masalah dianggap valid.

Tabel 2. Uji Validitas.

Pertanyaan	rHitung	rTabel	Keterangan
x1	0.558	0.308	Valid
x2	0.436	0.308	Valid
x3	0.374	0.308	Valid
x4	0.507	0.308	Valid
x5	0.636	0.308	Valid
x6	0.496	0.308	Valid
x7	0.521	0.308	Valid
x8	0.683	0.308	Valid
x9	0.592	0.308	Valid
x10	0.658	0.308	Valid
x11	0.498	0.308	Valid
y1	0.423	0.308	Valid
y2	0.343	0.308	Valid
y3	0.423	0.308	Valid
y4	0.343	0.308	Valid

Sumber: Hasil Penelitian (2020).

Dari tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung > r tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas valid

Interpretasi pada hasil penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel uji hipotesa dengan one sample test dari nilai ketetapan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%) berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- Jika p value sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan jika p value sig (2-tailed) > 0,05 H_a diterima.
- Jika t-hitung > t-tabel maka H_0 ditolak. Jika t-hitung < t-tabel maka H_0 diterima. Nilai t-tabel didapat dari nilai signifikan 5% = 0,05 (Uji satu pihak) dengan derajat kebebasan (df) = n-k, (df) = 41-1 = 40 maka diperoleh nilai untuk t-tabel sebesar 1.683.

Maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

- Berdasarkan perbandingan probabilitas (sig) P values (nilai sig < 0,05) = 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak.

- b. Berdasarkan perbandingan antara t-hitung dengan t-tabel. Nilai t-hitung > t-tabel = 69.368 > 1.683. maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil uji hipotesa t hitung sebesar 69.368 dan t tabel 1.683 maka t hitung lebih besar dari t tabel. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan penulis dengan judul Aplikasi kamus bahasa Krama Indramayu menggunakan *sequential searching* dengan platform Android ialah Aplikasi kamus Bahasa Krama Indramayu mempermudah masyarakat mempelajari bahasa Krama Indramayu dan Aplikasi kamus Bahasa Krama Indramayu dapat meningkatkan minat masyarakat dalam berbahasa lokal. Serta Aplikasi kamus Bahasa Krama Indramayu ini mempermudah pencarian bahasa Krama Indramayu.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan pengujian perangkat lunak dapat diambil kesimpulan yaitu aplikasi kamus Indramayu Krama berbasis android sangat praktis dan mudah digunakan sebagai pedoman pengantar untuk menterjemahkan kata-kata yang umum di masyarakat, selain itu aplikasi kamus Indramayu Krama berbasis Android ini dibangun dengan menggunakan teknologi Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan hanya dapat diimplementasikan pada smartphone Android

Referensi

- [1] U. Sku, P. Man, and K. Cirebon, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SYARAT KECAKAPAN," vol. 9, no. 3, 2021.
- [2] Nurdin *et al.*, "The Implementation of Backtracking Algorithm on Crossword Puzzle Games Based on Android," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1363, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1363/1/012075.
- [3] Martanto, S. Anwar, C. L. Rohmat, F. M. Basysyar, and Y. A. Wijaya, "Clustering of internet network usage using the K-Medoid method," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 1088, no. 1, p. 012036, 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1088/1/012036.
- [4] C. Prabowo, L. Nul, H. Cep, L. Rohmat, and A. Rizki, "JURNAL DATA SCIENCE & INFORMATIKA (JDSI) Teknik Klasifikasi Pembayaran SPP Berdasarkan Tingkat Ketepatan Pembayaran," vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021.
- [5] T. Hartati, O. Nurdiawan, and E. Wiyandi, "Analisis Dan Penerapan Algoritma K-Means Dalam Strategi Promosi Kampus Akademi Maritim Suaka Bahari," *J. Sains Teknol. Transp. Marit.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2021, doi: 10.51578/j.sitektransmar.v3i1.30.
- [6] L. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Rosda Karya, 2013.
- [7] O. D. I. Nurdiawan and A. Pratama, "IMPLEMENTASI SISTEM KEHADIRAN BERBASIS RADIO FREQUENCY IDENTIFICATION," vol. 2, no. 1, pp. 1–12, 2021.
- [8] O. Nurdiawan, D. A. Kurnia, D. Solihudin, T. Hartati, and T. Suprpti, "Comparison of the K-Nearest Neighbor algorithm and the decision tree on moisture classification Comparison of the K-Nearest Neighbor algorithm and the decision tree on moisture classification," 2021, doi: 10.1088/1757-899X/1088/1/012031.
- [9] A. Faqih and A. Setiawan, "Ethnomathematics: Utilization of Crock , Ladle , and Chopping Board for Learning Material of Geometry at the Elementary School," vol. 4, no. 1, pp. 46–55, 2021.
- [10] O. Nurdiawan, F. A. Pratama, D. A. Kurnia, Kaslani, and N. Rahaningsih, "Optimization of Traveling Salesman Problem on Scheduling Tour Packages using Genetic Algorithms," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1477, no. 5, pp. 0–6, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1477/5/052037.
- [11] O. Nurdiawan, "Metode Profile Matching Dalam Penilaian Kinerja," *J. Digit Vol. 8, No.2 Nov 2018*, pp. 136–148, vol. 8, no. 2, pp. 136–148, 2018.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [13] I. M. Rawung, "Rancang Bangun Aplikasi Kamus Percakapan Bahasa Arab - Indonesia," no. 4, 2018.